

投稿類別：藝術類

篇名：
他們「試著唱了」

作者：

郭思妤。私立樹德家商。高三 6 班

陳昱綺。私立樹德家商。高三 6 班

指導老師：

張佳娜老師

壹、前言

一、研究背景

「唱見」是由日文中「歌ってみた（中：試著唱了）」演變而來的，即是日本在 nico nico 上投稿的翻唱歌手。由於在 niconico 上投稿的翻唱歌手們都會在投稿的歌後面加上「歌ってみた」，因此在 niconico 上投稿的翻唱歌手們，通常大多被稱為「唱見」，而不是歌手。但有些人則排斥直翻的「唱見」之稱呼，認為看漢字直翻會失去它這個詞本身的意思，因此在下文將「歌い手（utaite）」統稱為「翻唱歌手」。

近年來日本 ACG 文化：「**動畫 Anime、漫畫 Comic、遊戲 Game**」（余柏儒、黃致憲，2020）在台灣的影響力日漸增長，現今的社會中不僅僅是 2 次元，2.5 次元的翻唱歌手也因為在其他網路平台上隨著各式活動及粉絲數的增加而在台灣市場中受到關注。目前也有多名翻唱歌手宣布出道成為專業歌手，和經紀公司簽約。

二、研究動機

會以 niconico 的翻唱歌手為主題，是因為研究者們對於翻唱歌手有部分的了解，最近幾年日韓的追星潮流正席捲全台，目前日本文化對台灣影響最大的莫過於 ACG 文化，nico nico 的翻唱歌手在台灣卻還沒像其他 ACG 文化那麼普遍的被大眾關注。

角川歷彥（2013）指出：「『niconico』改變了媒體。」這讓研究者們好奇，隨著日新月異的網路平台，原本只在日本握有相當人氣的翻唱歌手們，近年來，他們又是如何成功吸引台灣民眾的目光，讓粉絲數在台灣逐漸成長，而台灣的人們又是從何得知翻唱歌手們，翻唱歌手對他們的日常又帶來了哪些影響。

三、研究目的

根據上述動機，研究者主要想探討以下幾點問題：

- （一）民眾是從何得知翻唱歌手的。
- （二）翻唱歌手是如何吸引粉絲的。
- （三）翻唱歌手的文化對台灣民眾帶來了哪些影響。
- （四）從翻唱歌手們的身上，有哪些事蹟是值得我們學習的。

四、研究方法

此論文以問卷調查的方式以台灣民眾為主要目標進行調查，並藉由書籍及網路資料並歸納出結論。

五、研究架構



圖一、研究流程圖（資料來源：本小組繪製）

貳、正文

一、名詞解釋

（一）歌い手（utaite）

歌い手（utaite），也就是所謂的唱見。是在 niconico 上對翻唱歌手的統稱。れえ（2013）指出：「**歌手是專業的，所謂的歌い手（utaite）只是非專業人士把歌曲翻唱。**」，翻唱歌手通常是業餘或是因為興趣而投稿的人們，有許多翻唱歌手都是抱持著「因為喜歡，所以去做這件事」的心情在 niconico 投稿。

但現今也有不少翻唱歌手因為粉絲的支持而出道成為專業歌手。

雖然被俗稱為「唱見」，但「唱見」一詞源自翻唱歌手們在投稿曲後面加的「歌ってみた（utattemita）」。於是也有部分的粉絲們會認為稱呼為直譯的「唱見」的話會失去原本「試著做某件事」的意思，因此排斥這個稱法。

（二）niconico

「NICONICO 動畫是由日本 Dwango 公司旗下的子公司 Niwango 所負責營運的影音分享平臺」（胡文崎，2013），是日本訪問量最大的影片分享網站，也是許多翻唱歌手最一開始投稿作品的地方，近年來卻因為用戶體驗的問題，niconico 的訪問量逐漸下降。

阿久津聡、谷内宏行、金田育子、鷺尾恒平（2012）共同指出：「niconico 動畫是『21 世紀的卡拉 OK』」、「niconico 在日本有能夠跟 Youtube 和 Facebook 等網站匹敵的服務。」。niconico 是日本人常用的影片分享網站之一，其彈幕制度也在日本受到專利保護，因此也成為翻唱歌手最一開始投稿及發跡之場所。但因近年來的種種問題，導致許多翻唱歌手逐漸轉移至 Youtube 投稿。

（三）2 次元、2.5 次元

2 次元泛指一些在平面上如手機、電腦的虛擬人物，而 2.5 次元，這個介於 3 次元和 2 次元中間的即是指：強調是虛擬人物，卻跳脫於平面的狀態，例如我們常在動漫展等場所看到的 cosplay。

他們「試著唱了」

而本篇小論文所提到的翻唱歌手也是屬於 2.5 次元的角色。他們有著擁有自己特色的虛擬角色，在動畫投稿上會以虛擬角色的方式出現，在演唱會時卻會以本人的姿態和觀眾互動。這就是他們和單純屬於虛擬角色的 Vtuber 不同之處。

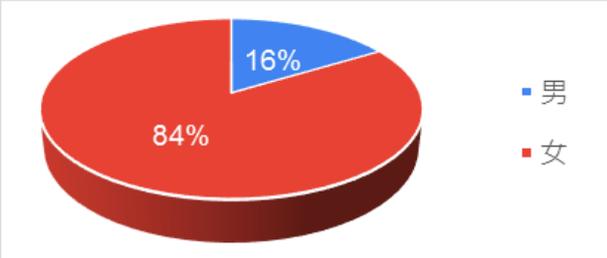
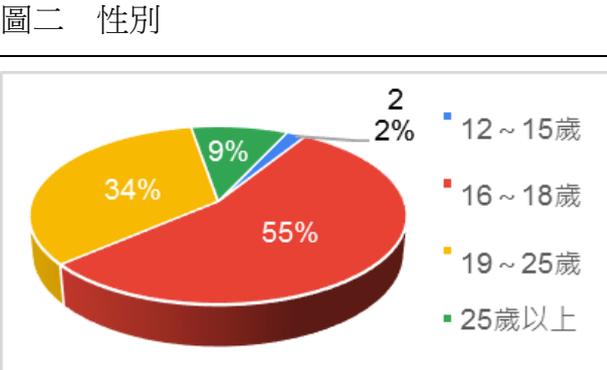
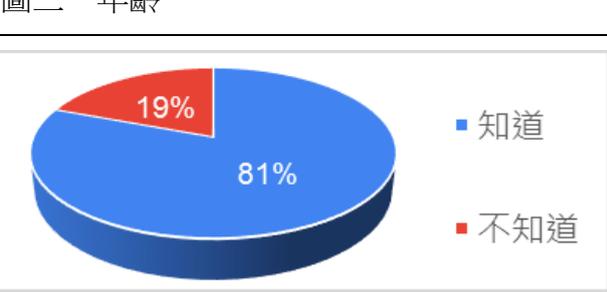
二、問卷內容與結果分析

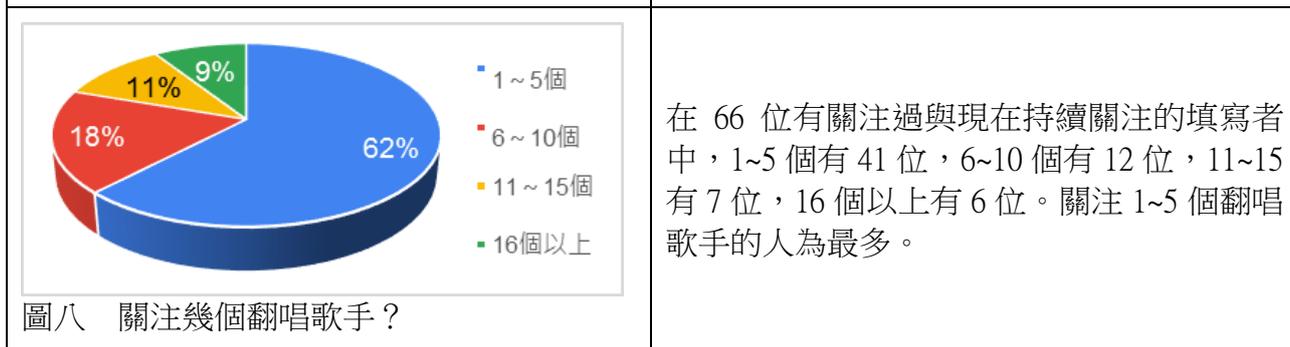
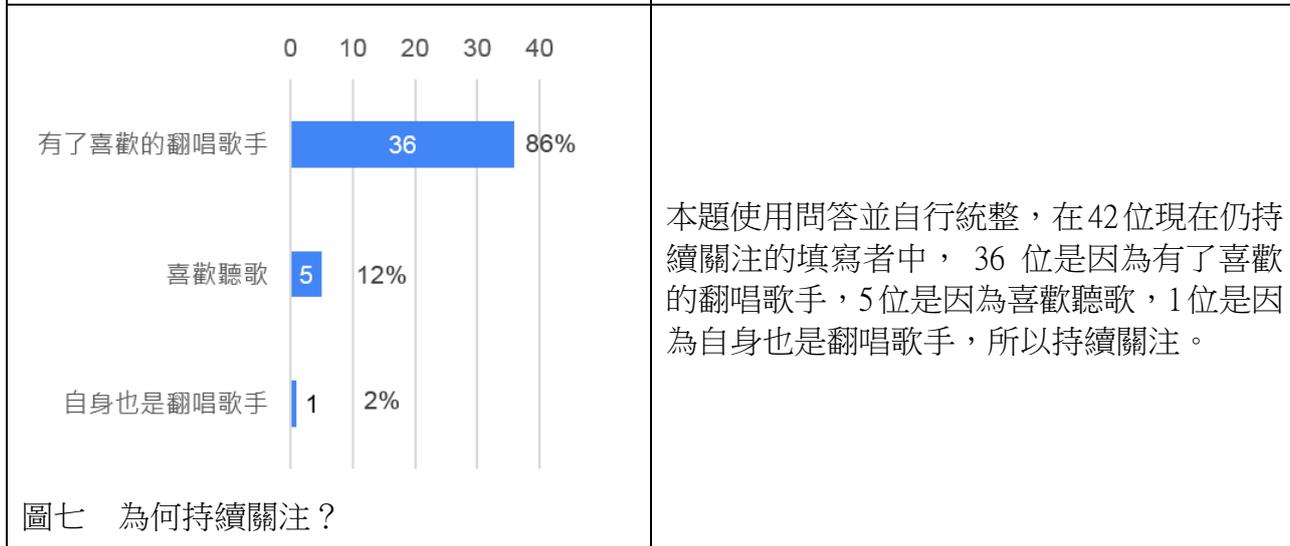
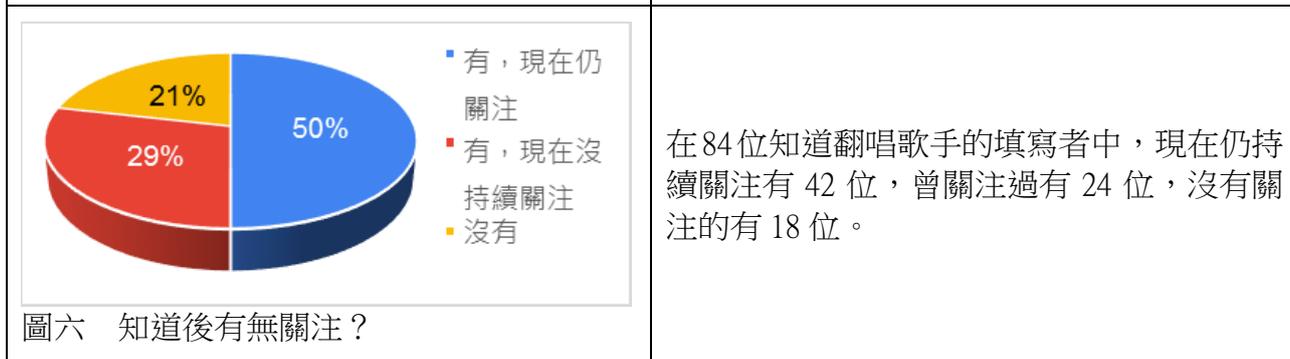
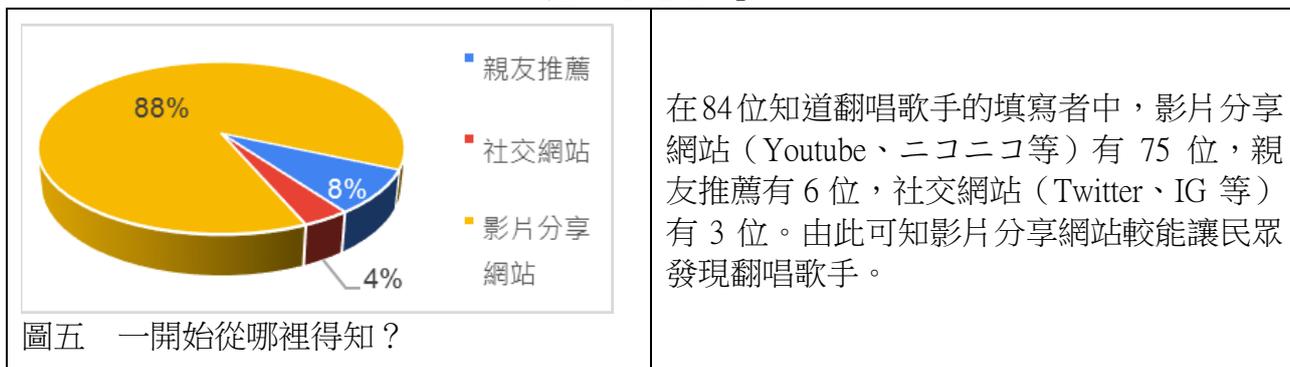
(一) 問卷內容

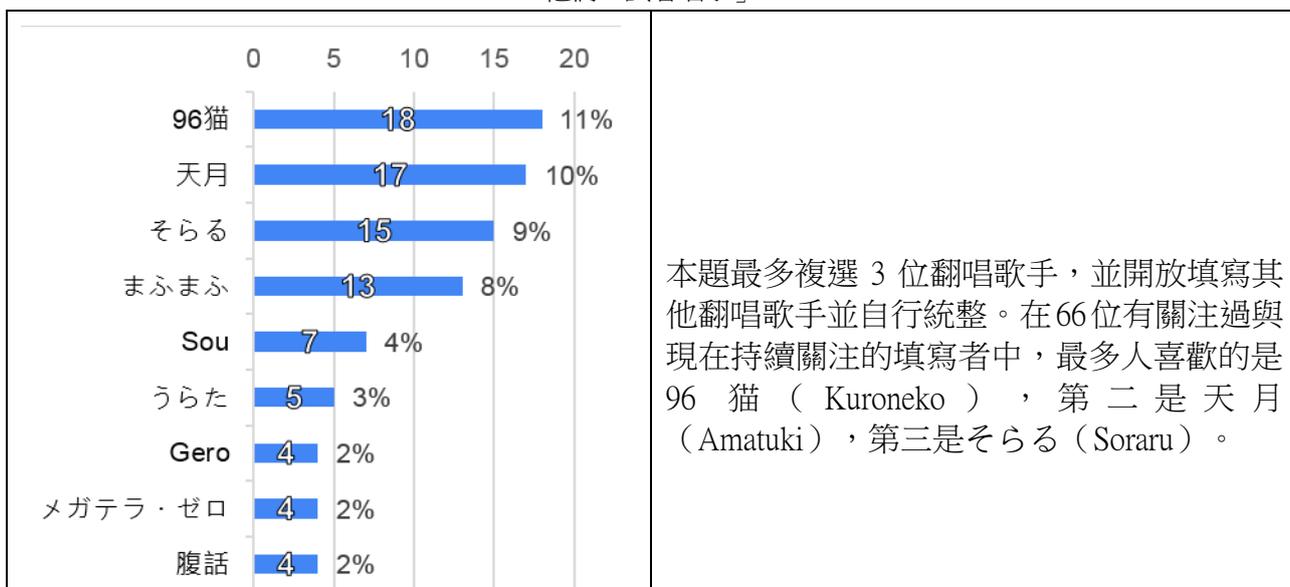
本組針對上述研究目的製成了問卷，並與指導教師討論後，對台灣的民眾使用 Google 表單進行線上問卷調查，一共收回了 104 份回覆。

(二) 問卷結果分析

表一 問卷結果分析

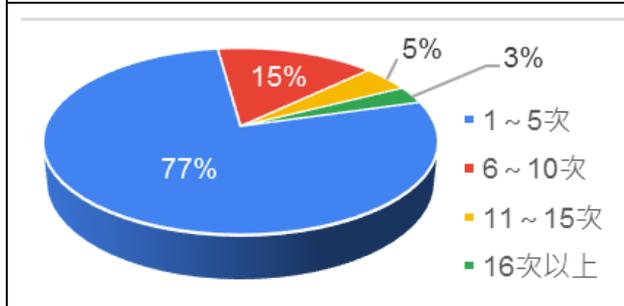
 <p>圖二 性別</p>	<p>在 104 份問卷中，有 87 位女性，以及 17 位男性填寫。女性所佔的比例最高。</p>
 <p>圖三 年齡</p>	<p>在 104 份問卷中，12~15 歲有 2 位，16~18 歲有 57 位，19~25 歲有 35 位，25 歲以上有 10 位。16~18 歲所佔的比例最高。</p>
 <p>圖四 是否知道「翻唱歌手 (歌い手)」之詞?</p>	<p>在 104 份問卷中，有 84 位知道，有 20 位不知道翻唱歌手。</p>





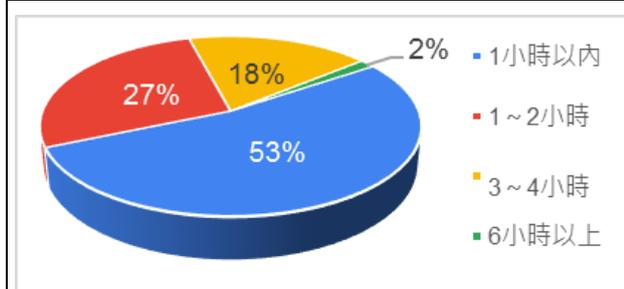
圖九
請選出您最喜歡的前三位翻唱歌手

本題最多複選 3 位翻唱歌手，並開放填寫其他翻唱歌手並自行統整。在 66 位有關注過與現在持續關注的填寫者中，最多人喜歡的是 96 猫（Kuroneko），第二是天月（Amatuki），第三是そらる（Soraru）。



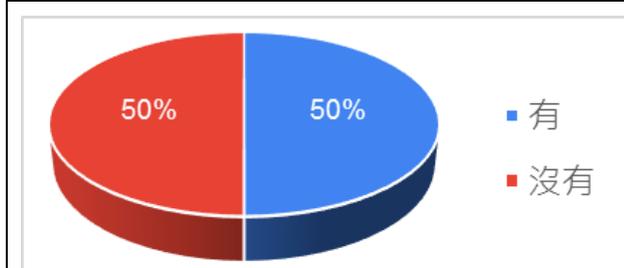
圖十 每天平均關注幾次？

在 66 位有關注過與現在持續關注的填寫者中，1~5 次有 51 位，6~10 次有 10 位，11~15 次有 3 位，16 次以上有 2 位。每天平均關注 1~5 次的人為最多。



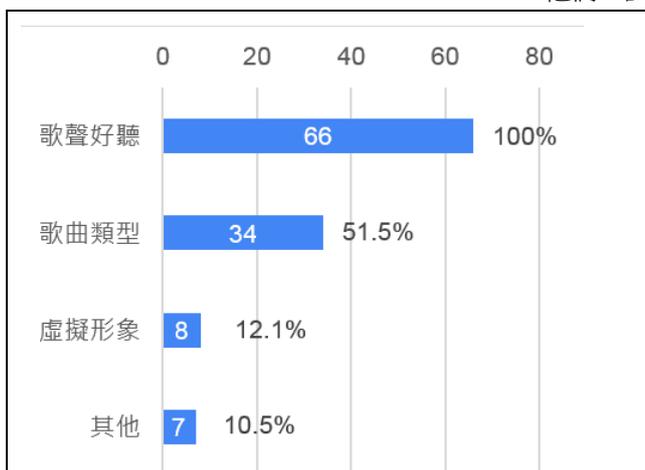
圖十一
每天平均聽多久翻唱歌手的作品？

在 66 位有關注過與現在持續關注的填寫者中，1 小時以內有 35 位，1~2 小時有 18 位，3~4 小時有 12 位，6 小時以上有 1 位。每天平均聽 1 小時以內的人為最多。



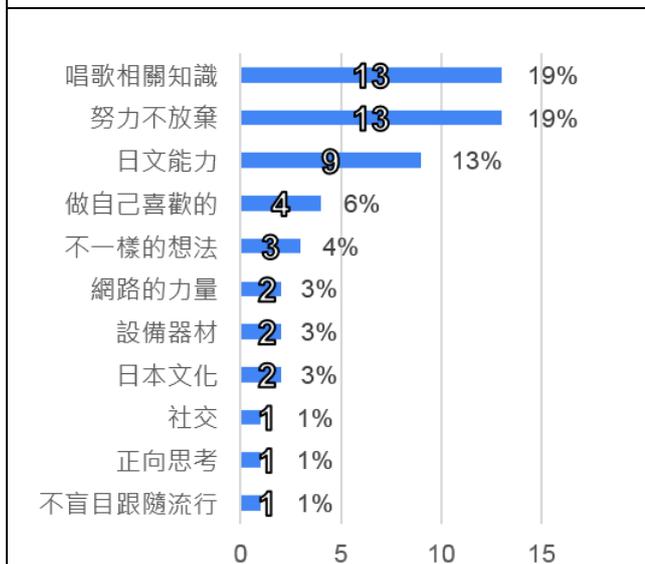
圖十二 有沒有購買過週邊？

在 66 位有關注過與現在持續關注的填寫者中，33 位有買過週邊，33 位沒有買過週邊。有無購買週邊的人持平。



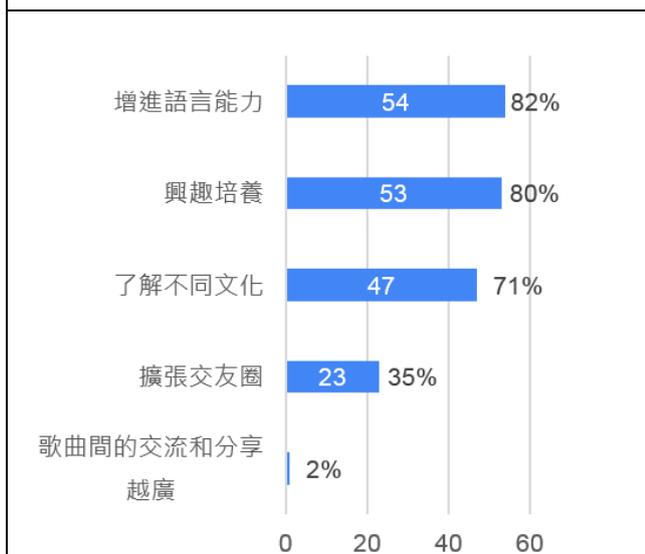
圖十三 喜歡翻唱歌手的點？

本題使用複選並開放補充。在66位有關注過與現在持續關注的填寫者中，100%填寫者皆是因為歌聲好聽喜歡，第二51.5%是因為歌曲類型（J-POP、動漫等），第三12.1%是因為虛擬形象。



圖十四 從翻唱歌手身上學到的事物？

本題使用問答題並自行統整。在66位有關注過與現在持續關注的填寫者中，學到唱歌相關知識與努力不放棄的人為最多，第二是增強日文能力，第三是多做自己喜歡做的事。



圖十五 翻唱歌手文化對大眾的影響？

本題使用複選並開放補充。在66位有關注過與現在持續關注的填寫者中，最多人認為能夠增進語言能力，第二是興趣培養，第三是了解不同文化，以上三項皆有70%以上填寫者認同。

資料來源：本小組整理

參、結論

根據這次研究，我們可以從中得知翻唱歌手在台灣雖不像其他 ACG 文化那樣廣為人知，但也擁有一定的知名度。本次論文研究者們探討了翻唱歌手的背景及其帶來的影響，並製作問卷進行調查後得到了結論：

一、民眾是從何得知翻唱歌手的。

藉由圖五（一開始從哪裡得知？）的問卷分析，民眾大多是由影片分享網站（Youtube、niconico 等）得知翻唱歌手。有少數是藉由親友推薦或社交網站（Twitter、IG 等）得知。

二、翻唱歌手是如何吸引粉絲的。

藉由圖十三（喜歡翻唱歌手的點？）的問卷分析，喜歡翻唱歌手的民眾普遍是因為翻唱歌手的歌聲好聽、以及作品的類型是民眾們喜歡的。在圖六了解到粉絲會持續支持是因為有了特定喜歡的翻唱歌手。

三、翻唱歌手的文化對台灣民眾帶來了哪些影響。

藉由圖十五（翻唱歌手文化對大眾的影響？）的問卷分析，認為能夠增進語言能力、培養興趣、了解不同文化的人皆佔了大多數。反之，在問卷的回覆中也有少數人認為只是純欣賞音樂並不需要對自己有什麼影響。

四、從翻唱歌手們的身上，有哪些事蹟是值得我們學習的。

藉由圖十四（從翻唱歌手身上學到的事物？）的問卷分析，研究者發現有許多人在翻唱歌手身上學習到的多是唱歌相關的事物或努力不放棄的精神，也有是語文能力或社交方面等回覆。由此可知，藉由翻唱歌手帶來的事物並不只是表面上的唱歌或遊戲而已，也包含了許多日常中處世的方式或道理、甚至是思想等都是值得讓人學習的。

透過這篇論文，我們研究了許多關於翻唱歌手的事物及其帶來的影響，其中雖然大部分影響皆是正向的，但並不能說它帶來的就一定都只有好的方面，有些人就會覺得購買專輯或周邊是很花錢且無用處的。

另一方面，經由問卷調查中發現，聽 niconico 的翻唱歌手之歌曲，對於想藉由動漫或音樂學習日文的人很有幫助。把自己的興趣或喜歡的事物當成學習的動力或途徑，就不會覺得學習是很無聊的並且因此半途而廢。藉由一位人物來當學習的榜樣，再以歌詞等方式去認識新的單字和文法，這種方法不只能成功消除想要半途而廢的念頭，也能使學習更加有效率。研究者認為後續在教學場域、自學日文者可透過不同的管道幫助學習，使其效果更加顯著。

肆、引註資料

れえ（2013）。**うちの旦那は歌い手です**。東京都：PHP 研究所。

阿久津聡、谷内宏行、金田育子、鷺尾恒平（2012）。**ソーシャルエコノミー 和をしかける経済**。東京都：翔泳社。

黃薇嬪、許郁文（譯）（2014）。**戰勝 Google、Apple 的終極武器: CEO 告訴你雲端時代的致勝關鍵**（原作者：角川歷彦）。台北市：台灣角川。（原著出版年：2013）。

胡文崎（2013）。**影音分享網站之機緣對於素人創作者的影響與創造力實踐**（碩士論文）。取自 <http://140.113.39.130/cgi-bin/gs32/tugsweb.cgi?o=dntucdr&s=id=%22GT079853505%22.&searchmode=basic#XXXX>

日本 ACG 文化產業發展與影響。2020 年 9 月 18 日，取自 <https://st2.ilvs.ilc.edu.tw/~st10334107/htm/1-1.html>